

GAUNTLET III



TENGEN

UNIVERSAL

RISE

GAUNTLET™ III

LAS PUERTAS DEL IMPERIO ESTAN ABIERTAS...

Primero apareció Gauntlet™, una peligrosa aventura contra temibles adversarios. Poco después apareció Gauntlet™ II, una desafiante expedición para limpiar una enorme mazmorra de sus terribles habitantes.

Ahora llega Gauntlet™ III - La búsqueda final

La isla de Capra está en peligro por la presencia del poderoso Señor de la Putrefacción, Capricornio, que amenaza con empezar la guerra más terrible que haya existido jamás. Sólo los aventureros más valientes podrán pararlo... si tienen suerte.

LA BUSQUEDA FINAL

El antiguo Mundo de Gauntlet tiene muchos misterios y peligros. Entre sus tormentosos océanos, las leyendas hablan de una tierra que es superior a todas las demás, Capra, hogar de los Ochos Reinos, la Isla de Magnus, del Mago Guardián de la Paz.

A lo largo de su historia, Capra ha sido testigo de muchas guerras libradas entre los habitantes de sus tierras, montañas y bosques. La muerte y la miseria dieron sus frutos y parecía que nunca acabaría tanto sufrimiento y agonía. Fue entonces, hace varios siglos, cuando llegó un Mago que se convirtió en el consejero de los gobernantes de los reinos que habían sobrevivido y con él llegó la paz. Cuando se resolvieron todos los problemas y se volvieron a trazar las fronteras, el Mago dijo:

"He traído la paz y la paz perdurará. De cada reino me llevaré una pequeña parte y así crearé mi propio reino, el Reino de la Magia. En él constuiré Puertas entre este mundo y las dimensiones oscuras que lo devorarían. Esta será mi Ley, la Ley de Magnus, el Mago Eterno, el Mago Guardián de la Paz. Si estalla otra guerra entre los reinos de esta tierra, entonces esas Puertas se abrirán y saldrán de ellas las terribles criaturas de la oscuridad. Esta será la Paz Final, porque si ésta es quebrantada, la isla de Capra quedará a merced de todo tipo de devoradores."

Los gobernantes no tenían mucha elección y, tras aceptar el pacto, los siete reinos se convirtieron en ocho. Gracias a esto la paz llegó por fin a Capra. La isla prosperó y sus habitantes vivieron pacíficamente

durante más de tres siglos. Pero entonces llegaron los Velcrons.

Algunas leyendas hablan de impecables galeras de guerra que navegaban por los tormentosos océanos. Otras leyendas hablan de grandes cuevas surgiendo repentinamente en la superficie de la tierra. Vinieran de donde vinieran, los Velcrons eran siervos de esos seres macabros que querían salir de las Puertas. Su objetivo estaba claro: hacer que los Ocho Reinos entraran en guerra y aniquilarlo todo.

Insidiosos y actuando astutamente, los Velcrons sembraron la semilla de la duda y de la desconfianza entre los habitantes de Capra. Trajeron el espectro de la muerte violenta a la tierra y dieron falsos consejos a los reyes y nobles. Finalmente consiguieron su objetivo. Durante una semana, antes de que el miedo y la razón pudieran pararlos, los ejércitos del Reino del Arbol se enfrentaron a los ejércitos de las Tierras Pantanosas. Rápidamente, los demás reyes se apresuraron a reestablecer la paz mientras miraban con preocupación hacia el Reino de la Magia temiendo lo peor. Cuando, pasado un tiempo, no apareció ningún signo de los horrores previstos, todos dieron gracias a los dioses.

Pero a medida que pasaban los meses, una maldición cayó sobre Capra. Los ríos que bajaban del Reino de la Magia llegaban sucios, polucionados y sin vida. Además, aparecieron nuevos afluentes que esparcieron por todos lados ese líquido de muerte. El viento soplaba impregnándolo todo con el olor de la descomposición y de la muerte.

Aquellos que fueron lo suficientemente valientes

como para entrar en el Reino de la Magia y regresar hablaban de la existencia de un nuevo rey, un ser cuyo cuerpo estaba formado por los rasgos de todos aquellos a los que habían devorado. Un ser corrupto, llamado Capricornio, que había conseguido atrapar a Magnus y que se había adueñado de su trono. Los hombres sabios deliberaron sobre la situación y llegaron a una conclusión: durante las breves horas de locura que llevaron a dos de sus reinos a la guerra, ese ser había traspasado las Puertas. Capricornio era el precursor de la muerte.

De esta manera, Capra se vio cercada por la ruina. Las cosechas se perdieron y continuó brotando esa terrible pestilencia que lo impregnaba todo. Los pobres murieron de enfermedades y plagas, pero lo peor fue que entre los habitantes de los Ocho Reinos resurgió el odio de unos contra otros y aparecieron complots de guerra.

Fue entonces cuando ocho de los seres más valientes de Capra se reunieron para luchar contra el mayor desafío de la saga de los Gauntlet: ¿Conseguirán derrotar a Capricornio y hacer que sus hordas regresen al otro lado de las Puertas? ¿Conseguirán sobrevivir si hasta la comida ha sido envenenada y apenas se puede confiar de nadie? Por el bien de Capra, esperemos que sí.

LOS HEROES

Thor, "El Guerrero"



De todos los hombres, no hay nadie tan poderoso como Thor El Guerrero. Thor viene del Reino de los Volcanes, un lugar inhóspito y feroz de donde surgen grandes guerreros. Durante décadas, su poderosas hacha de batalla ha destruido a los enemigos de Capra y ha perseguido incansablemente a todos aquellos que se atrevieron a romper la frágil paz de que gozaba la isla. Poseído por una resistencia estruendosa y una fuerza sin igual, ¡el grito de batalla de Thor causa temor en todo!

BLINDAJE: Su fuerte piel (Excelente).

POTENCIA DE DISPARO: Hacha de lanzamiento (Buena).

CUERPO A CUERPO: Hacha de batalla (Excelente).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Pobre.

Thyra, "La Valkiria"



El reino de las Valkirias se encuentra en la Ciudad Perdida, una tierra donde sólo pueden sobrevivir mujeres fuertes y dotadas de poderes mágicos. Thyra es una de ellas. Hace muchos años, ella dejó su hogar para salir en busca de tesoros y aventuras. De todas las Valkirias que

hayan existido, ninguna ha sido tan elogiada como Thyra la de la Piel de Cobre. Con su reluciente espada y su escudo tallado con runas, Thyra ha abierto un sendero a través de Capra. Thyra es una leyenda, incluso entre su propia gente.

BLINDAJE: Escudo (Excelente).

POTENCIA DE DISPARO: Daga (Pobre).

CUERPO A CUERPO: Espada (Buena).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Buena.

Merlín, "El Mago"



Pocos fueron los que estudiaron con Magnus y de ellos ninguno ha llegado a ser tan famosos como Merlín. Durante el tiempo que pasó en el Reino de la Magia, Merlín aprendió casi todo lo que su maestro pudo enseñarle. También comprendió que con la magia no podría dominar todas las cosas y por eso dejó sus estudios para viajar a través del mundo en busca de otros secretos. Ahora, además de sus conocimientos mágicos disfruta de buenas capacidades de lucha y mucho coraje.

BLINDAJE: Ninguno (Pobre).

POTENCIA DE DISPARO: Hechizos (Pobre).

CUERPO A CUERPO: Daga (Pobre).

MAGIA: Excelente.

VELOCIDAD DE DISPARO: Excelente.

Questor, "El Duende"



Hubo una época en que los duendes eran una raza aparte que vivían en lo que se conocía como el Reino del Bosque, junto a las costas del Reino del Mar. Pero las guerras destruyeron a esa gente tan orgullosa y los pocos que quedaron se establecieron en distintas zonas de Capra. Aislados unos de otros fueron poco a poco pereciendo y cuando por fin llegó la paz era ya demasiado tarde. Questor se convirtió hace una década en el último de su raza al prender fuego a su hogar donde se encontraban los cadáveres de su familia y amigos que habían sido asesinados en una emboscada.

BLINDAJE: Cuero (Bueno).

POTENCIA DE DISPARO: Arco (Pobre).

CUERPO A CUERPO: Daga (Pobre).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Excelente.

Petras, "El Hombre de Piedra"



Como se decía que los primeros hombre estaban hechos de arcilla, llegó a Capra una raza de seres hechos de roca que construyeron su hogar en las cumbres de las montañas y vivieron sus largas vidas en paz. Pero durante las guerras que asolaron la isla ni siquiera sus alejadas casas resultaron ser seguras y se vieron obligados a defenderse. Ahora, sus guerreros se

encuentran entre los más temidos y Petras es el mejor de ellos, un gigante de granito viviente.

BLINDAJE: Piel dura (Excelente).

POTENCIA DE DISPARO: Piedras (Buena).

CUERPO A CUERPO: Porra de piedra (Excelente).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Pobre.

Dracolis, "El Hombre Lagarto"



Al principio, Dracolis era un ladrón y un renegado, odiado por sus engañosas maneras de tratar a la gente, que vivía con muchos de los de su raza en el pantano. Tras escapar de prisión, Dracolis decidió cambiar el rumbo de su vida y desde entonces se convirtió en el amigo de los pobres. Algunos dicen que es un lujo que se puede permitir porque él siempre sabe dónde se encuentra algún tesoro y sus actos de valor siempre han sido recompensados con creces, aumentando en gran parte sus cuentas bancarias...

BLINDAJE: Cadena (Bueno).

POTENCIA DE DISPARO: Fuego (Bueno).

CUERPO A CUERPO: Daga (Pobre).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Moderada.

Blizzard, "El Hombre de Hielo"



¿Qué es lo que motiva a este temible guerrero?, ¿quién sabe? En su cara cristalina no se refleja ninguna emoción, temor o duda. Siempre está a la vanguardia de la lucha contra el mal. Un guerrero dedicado a destruir a

aquellos que se atreven a romper la paz de Magnus. Su arma principal es una gran navaja que siempre lleva consigo; con sólo rozar a sus enemigos, estos se quedan helados hasta los huesos.

BLINDAJE: Piel dura como el hielo (Excelente).

POTENCIA DE DISPARO: Congelar (Pobre).

CUERPO A CUERPO: Daga (Pobre).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Excelente.

Neptuno, "El Tritón"



Los tritones que viven en el Reino del Mar son una gente muy orgullosa y belicosas que siempre se habían visto involucrados en alguna guerra antes de que llegar Magnus. Sin embargo, desde que se reestableció la

paz, ellos han reconocido sus errores y ahora forma parte de su tradición el que cada uno de sus príncipes viaje a otras tierras para conocer y ayudar a otras gentes. Neptuno, el más grande de todos los príncipes, hizo ese viaje, pero nunca regresó. Para Neptuno la mejor manera de servir a su gente es la de destruir a

sus posibles enemigos lejos de las aguas barridas por el viento de su tierra natal.

BLINDAJE: Ropas (Pobre).

POTENCIA DE DISPARO: Hechizos (Excelente).

CUERPO A CUERPO: Tridente (Pobre).

MAGIA: Pobre.

VELOCIDAD DE DISPARO: Buena.

LOS REINOS

El Reino del Arbol

El Reino del Arbol fue fundado por los habitantes de los grandes bosques. Esas criaturas suelen ser pacíficas, cuidan de pequeños rebaños en establos y recogen frutas y nueces. Sin embargo, la contaminación proveniente del Reino de la Magia ha dejado su huella entre ellos. Ahora hay plantas con nuevas y siniestras formas y las Orugas Esmeraldas que infestan la tierra son mortales.

El centro de Capricornio en estas tierras está en un gran cementerio donde hay un enorme templo antiguo. En algún lugar del bosque se encuentran los medios para derrocar a los siervos de Capricornio, pero hay que encontrarlos...

El Reino de la Montaña

Por encima de un gran abismo, pequeños senderos y frágiles puentes trazan el camino que lleva hasta el corazón del Reino de la Montaña. Se dice que allí se encuentra un gran tesoro. Para muchos de los que se atrevieron a recorrer estos senderos, ese tesoro se

convirtió en su pasaporte a la muerte. Para los Héroes de Gauntlet, ese tesoro les ayudará a derrotar a Capricornio en esta región de Capra.

Pero se trata de un camino muy peligroso controlado por los malvados nigromantes, los malditos Velcron, los fantasmas, zombies y momias que siempre están dispuestos a atacar. Por estas tierras hay que pasar muy deprisa; aquellos que se entretengan, se quedarán en ella para siempre.

El Reino del Pantano

El Reino del Pantano es una región inhóspita. Sólo aquellos que conocen sus intrincados senderos y sus secretos caminos tiene alguna esperanza de sobrevivir, porque los pantanos son zonas mortales, están habitados por horribles y pestilentes criaturas: los Gusanos, las Orugas Esmeraldas, los Perros Plaga y otros muchos seres que acechan a aquellos que se alejan de las islas.

En el interior del Pantano hay un gran palacio donde los habitantes de este reino han escondido sus fabulosos tesoros. Se dice que entre ellos se encuentra una tercera parte de la clave que derrotará a Capricornio. Sin embargo, se trata de una zona muy peligrosa, especialmente en aquellos parajes por donde ronda la muerte.

El Reino del Volcán

De todos los horrores que Capricornio ha lanzado

sobre Capra, los dragones del fuego son los peores. Estos se han asentado en esta tierra de volcanes y harán todo lo posible para que no consigas tu objetivo.

El Reino del Volcán es un lugar violento. De él emerge el magma de las entrañas de la tierra destruyendo todo lo que toca. Los Hombres Lagarto que viven en esta zona se ganan la vida buscando piedras preciosas entre la magma enfriado. Pero los Dragones del Fuego quieren controlar los tesoros del Reino del Volcán y nose rendirán tan fácilmente.

El Reino del Mar

Las peligrosas costas y arrecifes de este reino han causado muchos naufragios. De hecho, el paisaje está dominado por barcos destruidos. Igualmente trágicas son las ruinas de la gran ciudad de los Tritones que fueron dueños de los mares que rodean a Capra durante la Época de las Guerras, pero que han sufrido mucho a manos de los Velcron.

En este reino se siente la influencia de los siervos de Capricornio. Debajo de la arena acecha un tipo de algas mutantes que son conocidas como Quickvines (Enredaderas). Las Medusas plagan las playas y los Hombre Tiburón, las criaturas más mortales de la oscuridad, causan estragos en esta tierra.

La Ciudad Perdida

La Ciudad Perdida está abandonada y es temida por todos. Sólo los buscadores de tesoros se han atrevido

a entrar y sólo muy pocos de ellos han conseguido salir de ella.

Los que volvieron hablan de la existencia de estatuas guardianas, de numerosas trampas y de sus nuevos y peligrosos habitantes: las Enredaderas de Roca, Brujos, Perros de Plaga y Momias.

Hubo una época en que esta ciudad era una joya brillante y sus hombres de ciencia y sabios la gobernaban. Por eso fue destruida. Seguro que en la Ciudad Perdida se encuentra parte de lo que se necesita para la victoria final.

El Reino del Hielo

Las estepas vacías y los campos de nieve del Reino del Hielo son peligrosos y mortales. Además, los habitantes de estas tierras son también muy peligrosos. Las Orugas Esmeraldas van de roca en roca en busca de comida y los feroces Dragones utilizan su poderoso aliento helado para atrapar su comida. En esta zona viven también grandes magos que buscan el aislamiento que necesitan para realizar sus malditas necromancias y brujerías.

Las condiciones son siempre frías y difíciles, pero los peligros que suponen la nieve, el hielo y los repentinos aludes puede hacer que el viaje más simple se convierta en una auténtica pesadilla. Cualquier pista para derrotar a Carpricornio será difícil de alcanzar en esta zona.

El Reino de la Magia

El Reino de Magnus, el Mago Eterno, es muy raro. Sus habitantes viven en pequeñas casas de muñecas o de pan de gengibre y un sendero de labrillos amarillos lleva a una galería de entretenimiento interminable. Además, Magnus construyó un fantástico castillo como monumento a la Paz y como su hogar.

En él colocó las grandes Puertas que separan las dimensiones oscuras y las cerró con una llave de bronce y una promesa: si la guerra volvía a Capra, las Puertas se abrirían y entrarían malvadas criaturas que destruirían Capra.

Por cualquier razón, ese horrible destino se ha hecho realidad y Capricornio se sienta ahora en el trono de Magnus, protegido por sus Brujos, Zombies, Gusanos, Hombres Tiburón y otras maldades. La Búsqueda Final termina aquí, con una gloriosa victoria o con una terrible derrota...

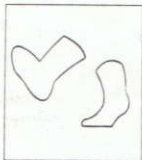
LOS MONSTRUOS

Fantasmas



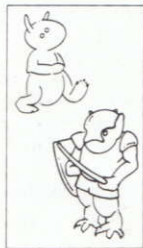
Allá donde vayan los aventureros de Gauntlet se encontrarán con los fantasmas de los muertos vivientes. Los fantasmas saldrán cualquier cosa viviente. Aunque desaparecen después de haber chupado toda la energía de sus víctimas, lo mejor es evitar a los fantasmas o disparar contra ellos desde lejos.

Poltergeists



Los espíritus menores también se han animado a salir ante la presencia del Dios de la Putrefacción. Los Poltergeist atacan de muchas maneras a los seres vivos, pero les encanta meterse dentro de grandes botas para dar patadas a sus víctimas.

Orugas Esmeralda



Estas bestias sólo vivían en los bosques del Reino del Arbol, pero ahora, habrientas de carne, pueden aparecer en muchos otros lugares. Los más pequeños son bastante malos y sus mordedura es muy peligrosa. Por otro lado, los más grandes, andan casi erguidos y disponen de blindaje y armas que los Velcrons les han dado. Además, son más inteligentes y han desmotrado mucho valor en el campo de batalla. Sólo hay una cosa que los asemeja a las criaturas más pequeñas, sus poderosas mandíbulas con las que pueden destruir el blindaje de sus enemigos caídos para disfrutar de la carne que hay debajo.

Brujos



Legiones de brujos se han puesto al servicio del Dios de la Putrefacción y son la causa de gran parte de la miseria de los inocentes habitantes de Capra. Sus hechizos son mortales aunque su enemigo esté bien protegido.

Los aprendices de brujo van encauchados y aprenden el arte de andar a través de las paredes. Cuando lo han dominado, se convierten en Brujos y llevan un sombrero en punta como reconocimiento de su rango. Los Magos pueden aparecer y desaparecer a voluntad. Además lanzan rayos de plasma y desaparecen después. Cuando atacan en masa es difícil saber cuántos hay, porque cambian de un lugar a otro antes de que un hombre pueda parpadear.

Las Plastas Asesinas



Por toda Capra hay grandes plantas asesinas que devoran a los descuidados viajeros. Los Héroes del Gauntlet son los primeros en su lista de comidas preferidas. Venus, la Trampa de Hombres, espera a que su víctima se acerque y después la golpea. Varios tipos de enredaderas crecen de un lado a otro de la tierra y se enrollan alrededor de su presa. Las Quickvine

matan a sus víctimas arrastrándolas por debajo de la arena del Reino del Mar y axfisiándolas después. Por otro lado, las enredaderas de hielo atacan congelando la tierra cuando siente la presencia de una presa caliente. Todos los demás tipos de enredaderas son igualmente mortales.

Zombies y Momias



Capricornio ha revivido muchos tipos de cuerpos para que infesten las tierras de Capra. Los Zombies son especialmente peligrosos porque no siente dolor y tiene que ser completamente destruidos antes de que puedan ser derrotados. Pero más horribles aún son aquellas criaturas que nunca salen de la tierra, pero que sacan sus garras intentando atrapar a los vivos para llevárselos a su tumba. Hay muchos zombies en los Reinos de la Montaña y del Pantano y en el Reino de las Magia, cerca de la fuente de poder de Capricornio.

En el Reino de la Montaña, Capricornio también ha revivido a los criminales más peligrosos de antiguas épocas que vuelven a esta dimensión llenos de odio contra todo lo vivo. Todas las Momias son mortales y con sus garras producen terribles heridas.

Monstruos del Barro



Asquerosas criaturas, hechas de barro y nieve, han emergido de las tierras de Capra. Nadie sabe qué es lo que motiva a tales seres y lo que les lleva a atacar a criaturas de carne y hueso. Nada las puede disuadir de su propósito y pueden aguantar tremendos castigos antes de caer destruidas.

Atacan de una manera extraña disparando pequeñas partes vivas de ellos mismos que atacan a la víctima y comen su carne hasta que se han

saciado y regresan a su cuerpo anfitrión.

Dragones



Cuando los primeros humanos llegaron a Capra cazaron a muchos de sus dragones, llegando incluso a exterminarlos. De ellos sólo quedan dos tipos. Los Dragones del Fuego viven entre el fuego y el magma del Reino del Volcán y su aliento de fuego puede convertir en cenizas a cualquiera que se atreva a acercarse a ellos. Los Dragones del Hielo viven en las zonas más remotas del Reino del Hielo y su aliento es tan frío que convierte la

carne y sangre en cristal frágil. En las primeras épocas del Gauntlet los dragones solían bloquear importantes pasadizos subterráneos con su gran poder y eran

capaces de aniquilar a su víctima en pocos segundos. Ahora que han salido a la superficie de la tierra son mucho más peligrosos. ¿Quién puede enfrentarse a tales bestias?

Gusanos



Criados en las profundidades del mundo, los gusanos son asquerosas criaturas terriblemente devoradoras. A los gusnoa les encantan los seres de dos piernas y muchos hombres se han sentido completamente aterrorizados cuando se enfrentan a una muerte tan horrible.

Si un gusano normal es capaz de provocar tanto temor, imagínate el terrible aspecto de un gusano hecho de lava semilíquida, mitad magma y mitad carne. Sus calientes garras son algo que ningún hombre sano querría sentir.

Bárbaros



Armados con fuertes espadas, estos pobres seres han sido poseídos por Capricornio. No hay nada humano dentro de ellos y luchan como autómatas. Su único objetivo es matar o ser matados.

Cangrejos



El cangrejo gigante ha revivido gracias a las aguas polucionadas que Capricornio ha esparcido por los mares que rodean Capra. Más atrevidos ahora que nunca, los cangrejos han sido vistos en tierra firme atacando fieramente con sus terrible garras mortales.

Medusas



Otra criatura del mar que se ha hecho muy peligrosas desde la llegada de Capricornio es la Medusa. Su picadura mortal siempre ha sido muy temida porque es capaz de atravesar el blindaje más fuerte. Sin embargo, hasta ahora nunca habían aparecido tantas medusas y nunca habían sido tan agresivas contra todo lo humano.

Los Perros de Plaga



Estos son grandes mastines que tienen el pelo verde y sucio y que son portadores de todo tipo de enfermedades mortales. Aunque ellos son inmunes a cualquier enfermedad, siguen siendo víctimas de una particular locura que los convierte en rabiosos asesinos cuanto atacan.

Pixies



A los Pixies siempre les ha gustado torturar a los habitantes de los Ocho Reinos a través de trampas y bromas de mal gusto. Pequeños y rápidos, los Pixies son difíciles de destruir. Ellos evitan los combates cuerpo a cuerpo y prefieren tender emboscadas a sus víctimas. Dios ayude a aquellos que caigan en sus manos, porque a los Pixies les gusta torturar a sus víctimas antes de que éstas encuentren alivio en la muerte...

Hombre Tiburón



Los Hombre Tiburón son los asesinos más crueles y menos inteligentes del mundo. Durante la Epoca de las Guerras fueron derrotados y desde entonces los Hombre Tiburón no han olvidado la vergüenza de aquella derrota. Capricornio les ha ofrecido la oportunidad de ser grandes otra vez. Algunos le sirven directamente en el Reino de la Magia y otros se han establecido en el Reino del Mar dispuestos a renovar su lucha.

Los Hombre Tiburón conocen el arte de las armas, pero su arma más poderosa son sus interminables filas de afilados dientes. El Beso Sangriento de un Hombre Tiburón es algo a lo que pocos sobreviven.

Muerte



Los Velcrom son una raza maldita. Su participación en antiguos ritos mágicos ha llevado la miseria a millones de seres, pero, en gran parte, ellos son los que más han sufrido. Hubo una época en que fueron buenos guerreros, pero sus experiencias con la magia negra aniquilaron sus fuerzas. Fue entonces cuando a través de un último experimento aprendieron a chupar la fuente de vida de muchos seres y a trasladarse rápidamente a las oscuras

dimensiones donde poder descansar y alimentarse con lo que habían robado.

Los Velcroms son los mayores aliados de Capricornio. Son inmunes a todo desafío físico y sólo podrás vencerlos con la magia. Tocarlos significa la muerte y por ese hombre son conocidos. Se supone que Capricornio tendrá a muchos Velcroms montando guardia cerca de sus posesiones más apreciadas.

LOS TESOROS

Aunque la Búsqueda Final está llena de peligros, también puedes encontrar algo de vida en sus caminos. Naturalmente, los héroes necesitan comer para sobrevivir, pero su viaje se hará más fácil si consiguen encontrar las múltiples ayudas mágicas que se encuentran esparcidas por Capra.



La magia de Capra depende de la esencia destilada de las dimensiones oscuras. Cuando esta esencia es correctamente mezclada pierde todo su poder maligno y se convierte en una herramienta de magia pura.

Las alquimistas utilizan esta esencia en sus pociones mágicas. Naturalmente, todo aquel que tenga conocimientos mágicos conseguirá el máximo de ellas. La poción puede ser bebida, para conseguir su efecto máximo, o simplemente derramada para que la esencia destilada se esparza y actúe inmediatamente sobre cualquier criatura que se encuentre dentro de su rango.

La mente loca de Capricornio ha encontrado una forma de corromper algunas de esas pociones y éstas destruirán a cualquiera que las beba. Por otro lado, hay muchas pociones que dan poderes muy superiores a lo normal. Combinando la esencia con otros ingredientes como el ala de dragón, los alquimistas han creado pociones que pueden mejorar la potencia de lucha de cualquier héroe. Por ejemplo, las pociones hechas de la esencia de las plumas del águila dan al usuario gran velocidad de disparo mientras que las pociones destiladas de esencia de sangre de león y caparazón de tortuga pueden hacer que un hombre débil se convierta en un poderoso guerrero.

Otras pociones permiten manipular mayores cantidades de energía mágica o disparar muchos misiles contra el adversario... Estas pociones especiales actúan durante cortos períodos de tiempo, pero te serán de

gran ayuda en tu lucha contra Capricornio porque sus agentes intentarán destruirle siempre que puedan.



También se pueden encontrar ciertos artilugios mágicos aunque se sabe poco de ellos. En otras épocas, esas ayudas mágicas eran muy corrientes, pero su poder se ha debilitado a través de los años. Lo más probable es que sólo queden algunos pocos. Los más frecuentes son los Amuletos, inscritos con poderosas Runes, tallados con un estilete lleno de esencia. Estos Amuletos te pueden dar grandes poderes como la invisibilidad. ¡Utilízalos con cuidado!



Naturalmente, ningún Héroe del Gauntlet podrá sobrevivir mucho tiempo si no come regularmente. Los continuos enfrentamientos con las fuerzas del mal pueden agotar incluso al cuerpo más fuerte, pero un vaso de sidra o un trozo de carne puede reanimar a los más fuertes. Las riquezas de Capra aseguran que siempre habrá suficiente comida para reavitalizar a sus héroes. Sin embargo, éstas pueden ser fácilmente destruidas durante una guerra. Además, Capricornio dispone de una nueva y siniestra arma: algunas de las comidas más deliciosas han sido envenenadas.



Finalmente, algo que seguro atraerá tu interés es un cofre lleno de tesoros. Cuando Capra fue saqueada muchos de esos tesoros cayeron en manos de los temibles monstruos. Todos los héroes deberán intentar liberar el máximo posible de ellos.

Muchos de esos cofres están completamente abiertos y se pueden coger sus tesoros. Otros se encuentran cerrados y para abrirlos tendrás que utilizar las llaves que abren otras muchas cosas en la isla. Un cofre cerrado con llave puede contener comida, pociones, tesoros y muchas otras cosas de valor. También pueden esconder trampas peligrosas. Además, los Velcron se divierten mucho escondiéndose dentro de algunos cofres.

Esta es la historia de la Búsqueda Final. Al final del camino habrá vuelto la paz a Capra o Capricornio dominará por completo. La respuesta está en tus manos. Pulsa Disparo y el desafío empezará con la palabra "Bienvenido".

*Gaunthet™ III © 1991 TENGEN INC. Todos los
derechos reservados.*

TM ATARI GAMES CORPORATION



LA
PIRATERIA
ES DELITO

INTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 Cassette

Pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el ordenador y sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum 128K

Introducir cassette/disco en el ordenador, enciéndelo y pulsa ENTER.

Amstrad CPC Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña ENTER a la vez. Pulsa PLAY en el ordenador.

Amstrad CPC Disco

Imprime RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego cargará y funcionará automáticamente.

Amiga/Atari ST

Introduce el disco y enciende el ordenador. El juego cargará y funcionará automáticamente.

PROTECCION (Sólo Atari ST y Amiga)

Cuando empieces a jugar y, a veces, al principio de una sección, verás un dibujo de la rueda de protección que va incluida en el producto.

En pantalla verás dos dígitos entre 0-9 y A-Z, seguido de un número entre 1-18. Algo así:

X-G-15

?

Localiza el primer dígito (en este caso X) en la rueda exterior. Ahora mueve la rueda interior para que el dígito (en este caso G) esté alineado bajo el primero. Ahora mira en la superficie de la rueda interior una ventanilla encabezada con el tercer número de la secuencia (en este caso 15). Dentro de la ventanita verás un dígito entre 0-9, A-Z que debes imprimir en el teclado de tu ordenador. Probablemente se te pedirá más de una vez esta información.

CONTROLES

ST/Amiga

En las pantalla de créditos:

F1: Seleccionar un jugador.

F2: Seleccionar dos jugadores.

Cambiar caracteres usando el joystick y luego pulsar fuego. Durante el juego:

P: Pausa.

HELP: Repetir el último mensaje.

SHIFT IZQ.: Jugador uno mágico.

SHIFT DER.: Jugador dos mágico.

ESC: Abandonar juego.

Joystick 1: Jugador uno.

Joystick 0: Jugador dos.

CBM 64

En la pantalla de créditos:

Botón de disparo 1: Seleccionar un jugador.

Botón de disparo 0: Seleccionar dos jugadores.

Cambiar carácter usando joystick y luego pulsar fuego. Durante el juego:

SPACE: Pausa.

RUN/STOP: Repetir el último mensaje.

SHIFT IZQ.: Jugador uno mágico.

SHIFT DER.: Jugador dos mágico.

F1: Abandonar juego (en modo pausa).

F3: Sonido On/Off (en mod pausa).

Joystick 1: Jugador uno.

Joystick 0: Jugador dos.

Spectrum

Todos los controles son redefinibles excepto los siguientes:

BREAK: Pausa.

Q: Abandonar (en modo pausa).

ENTER: Continuar (en modo pausa).